ARKADE

Maio de 2012 - Edição 35

ISSN 2175 - 4071

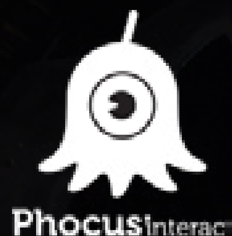
DIABLO III

EDIÇÃO ESPECIAL

- A HISTÓRIA DE DIABLO
- CLASSES E ITENS
- PRODUTOS
- NOVIDADES

APOIO


Livrarias Curitiba


Phocus Interac


ONGAME


Tt esports
By Thermaltake


House Games
PRESS START


Thermaltake
Cool all your life


CLONE


JP
GAMES


SKIN GAMER
GAMERWEAR


aci
games
Associação Comercial, Industrial e Cultural de Games


BGS
BRASIL GAME SHOW

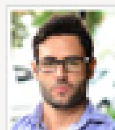

Pixel3
EDITORA DIGITAL

ISSN 2175 - 4071

Lembranças infernais

Um corvo devorando um cadáver de armadura. Esta é a cena que me vem à cabeça quando lembro da sequência de abertura de Diablo. Aos meus 12 anos de idade, passava horas desbravando as catacumbas do jogo, buscando dicas na internet (discada!), e trocando experiências com amigos no colégio. Quatro anos depois veio Diablo II. Apesar de manter o mesmo estilo "dungeon crawler" do primeiro, Diablo II tinha gráficos, som e jogabilidade muito melhores, além de novas classes de personagens. Mas a grande novidade em Diablo II sem dúvida foi seu modo online, que fez a série (que já era grande) explodir de vez. Com isso, jogadores do mundo todo podiam se encontrar e criar salas de jogos para enfrentar hordas de inimigos cada vez mais poderosos. Agora, após 12 anos, a Blizzard Entertainment enfim lança Diablo III, jogo que chega em um mundo com maiores concorrentes (afinal, mais de uma década se passou), mas traz consigo a força e o nome de uma das maiores franquias da história dos games para PC. Será que Diablo III valeu a espera? Você confere nesta edição. Relaxe e aproveite, seja bem-vindo à Arkade.

Raphael Cabrera
Editor-chefe

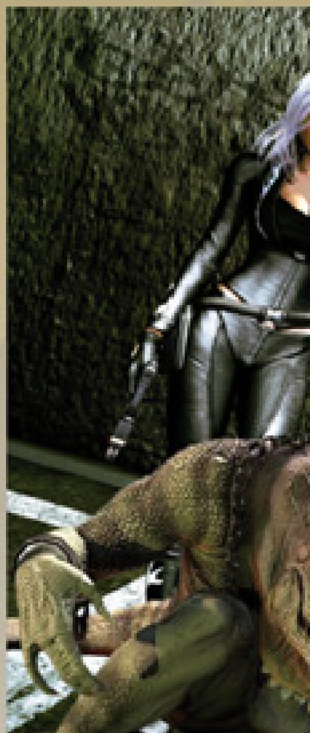


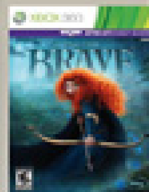
Revista Arkade - Rua Lamenha Lins, 62, 3° Andar,
CEP 80250-020 - Centro - Curitiba/PR, Brasil
Email: contato@arkade.com.br

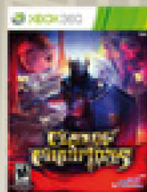














Loja Centro

Rua do Seminario, 222 Centro - São Paulo
Tel: 3326-0045
Horario de Funcionamento:
Seg a Sex: 9h as 18:30h
Sab: 8:30h as 17h

Loja Shopping Tamboré

Av. Piracema, 669 loja - 462A Tamboré - Barueri
Tel: 3581-0394
Horario de Funcionamento:
Seg a Sab: 10h as 22h
Dom e Feriados: 14h as 20h

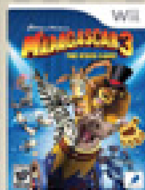

Enviamos Por Sedex para todo o Brasil

Aceita

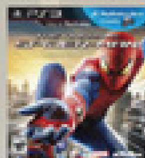
Wii XBOX 360 PS3 NINTENDO 3DS PC PlayStation.2 PSP

THE AMAZING SPIDER-MAN

O SEU JOGO USADO VALE DINHEIRO NA TROCA
POR UM NOVO EM UMA DE NOSSAS LOJAS.





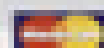
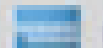


Televendas: (11) 3311-1260
E-mail e msn: vendas@housegames.com.br
www.housegames.com.br

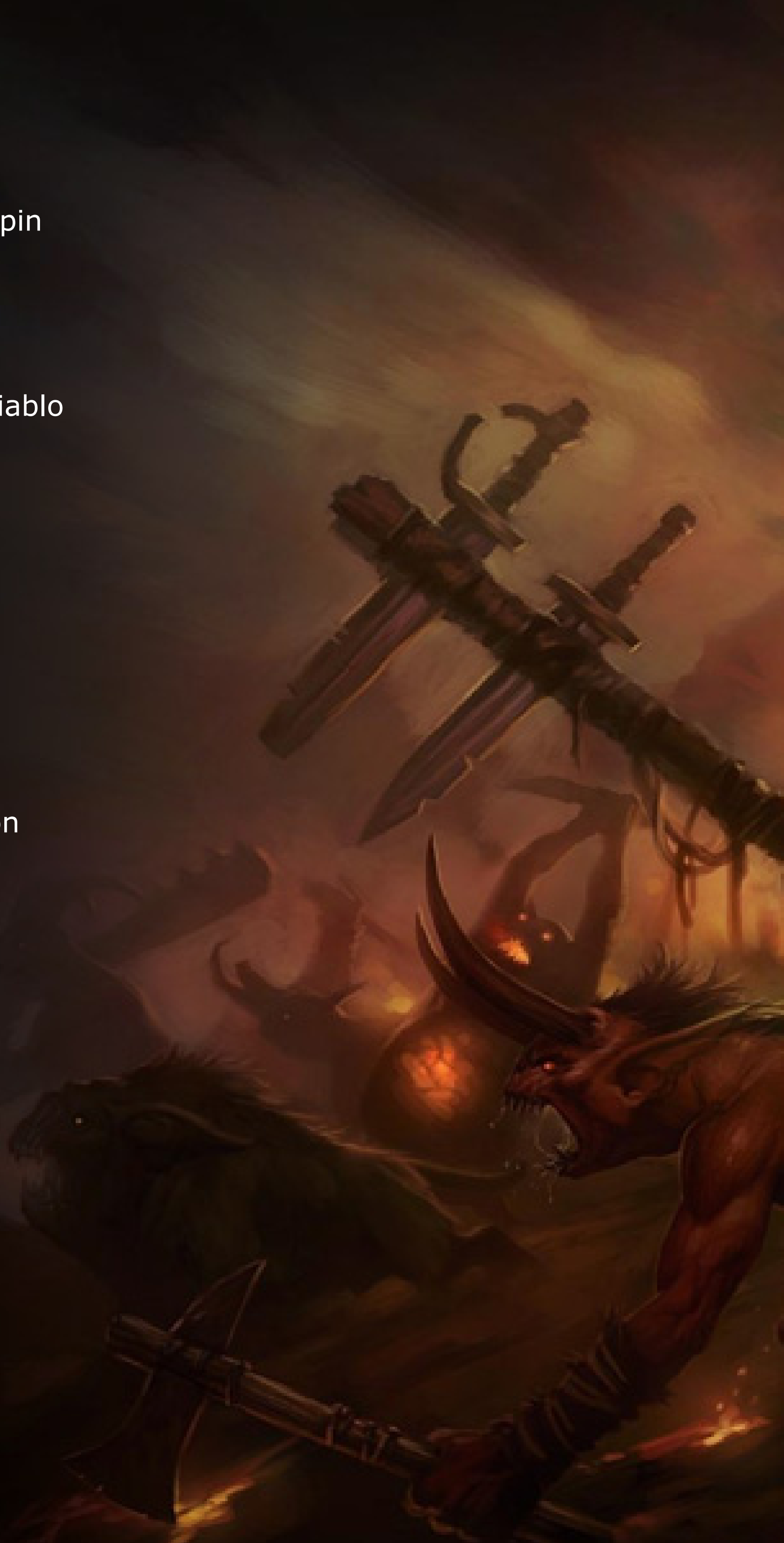
House Games®
PRESS START

Loja Shopping Mooca

Av. Capitão Pacheco e Chaves, 313 - Loja 1.072
Mooca São Paulo - SP
Tel: 3548-4817
Horario de Funcionamento:
Seg a Sab: 10h as 22h
Dom e Feriados: 14h as 20h

...mos os Cartões:      

ÍNDICE





HEADSET

Tt eSPORTS SHOCK SPIN

Um bom headset é um periférico obrigatório para qualquer gamer de PC. Existem vários modelos no mercado, mas são poucos os que possuem a qualidade da ThermalTake, marca que cria seus produtos sempre pensando em oferecer o máximo desempenho, sem deixar de lado o conforto e o estilo.

O headset eSports Shock Spin é ótimo para uso geral, mas seu foco são os gamers, que buscam um bom headphone para curtir seus jogos. Com uma leveza incrível o eSports Shock Spin garante um conforto ímpar para longos períodos de uso. Além de confortável, o tamanho grande dos fones isola ruídos externos de maneira muito competente, propiciando imersão total nos seus games.



O microfone é outro destaque: totalmente independente dos fones, você é quem decide o melhor lugar para posicioná-lo: utilizando o clipe, você pode prendê-lo onde quiser. Um ajustador de volume - que também é independente - e um botão mute são muito práticos, já que você não vai ter tempo de ajustar o volume pelo computador no meio de uma batalha frenética!



O headset eSports Shock Spin está disponível em 3 cores: vermelho, branco e preto.

Tt® eSPORTS
By Thermaltake


ASSINE A REVISTA ARKADE
E RECEBA AS PRÓXIMAS EDIÇÕES NO SEU E-MAIL
CLIQUE AQUI PARA ASSINAR!



RAFAEL ALVES DE OLIVEIRA
O BRASILEIRO QUE DOMINOU DIABLO

Quem vê o jovem Rafael Alves de Oliveira de terno e gravata, exercendo sua profissão de advogado, pode não acreditar, mas ele já foi o jogador número 1 no Ladder mundial de Diablo!

Para quem não sabe, o Ladder - que em inglês significa escada - é uma espécie de ranking mundial dos melhores jogadores. Conforme você melhora, vai subindo alguns degraus até o topo, onde ficam os melhores jogadores do mundo.

Porém, o grande diferencial é que, além de ser insanamente difícil, o Ladder para jogadores hardcore possui algumas regras específicas e, se você morrer, perde seu personagem e todos os seus itens, armaduras e habilidades conquistados com muito suor, o que faz deste um modo que traz muito mais emoção, pois a morte o condena a iniciar tudo novamente!

Na sequência você confere nossa entrevista com Rafael Alves, que conta um pouco de sua longa maratona para se tornar o número 1 do mundo em Diablo II, fala um pouco de sua relação com a série, dá algumas dicas para quem quer mandar bem no game e nos conta suas impressões sobre Diablo III!

Como é a sua história com a série Diablo?

Rafael: Comecei com o épico Diablo, um jogo inovador, simples e complexo ao mesmo tempo. O jogo teve vários problemas com os hacks que se utilizavam na época, mas mesmo assim era um jogo fantástico. Após alguns anos, longos anos eu diria, foi lançado o Diablo II, que trouxe novos heróis, e implementos gráficos dignos da maior produtora de jogos do mundo. Apesar de muitas mudanças, o jogo continuou sendo um RPG simples no quesito skills e jogabilidade.

Como funciona o Ladder de Diablo?

Rafael: O Ladder é um ranking dos melhores jogadores, conforme sobe o seu level no jogo, você vai subindo no Ladder. O primeiro a chegar ao level máximo fica permanentemente no posto número 1, até que comece a nova temporada do Ladder.

"O primeiro lugar tive o prazer poucas vezes, pois meu concorrente dividia conta com outros players, o que tornava muito difícil ultrapassá-lo no ranking."

(sobre a disputa no Ladder)

Você planejou ser o primeiro no Ladder? Como aconteceu?

Rafael: Na verdade sim, quando iniciei no hardcore era esse meu objetivo. Aconteceu que tinha que jogar muito, mas muito mesmo para chegar no topo. Fazia de tudo para jogar naquela época, faltava as aulas, virava noites. Na época, os jogadores hardcore achavam muito mais itens do que os normais, o que me tornou um personagem muito rico no jogo. Com o passar do tempo, fui evoluindo e passei pelos assim chamados "clãs". Terminei minha jornada no talvez mais respeitado clã do jogo, o [G], onde apenas jogadores que abdicavam totalmente de qualquer ferramenta facilitadora eram aceitos, somente por convites de quem já participava do grupo.



Como foi ser o primeiro do Ladder em Diablo 2? Quanto tempo você ficou no topo?

Rafael: Na verdade me estabeleci como segundo do Ladder por muito tempo. O primeiro lugar tive o prazer poucas vezes, pois meu concorrente dividia conta com outros players, o que tornava muito difícil ultrapassá--lo no ranking. Ele passava quase 20 horas por dia online!

Como foi que você saiu do topo do Ladder?

Rafael: Fui burro demais! Tinha uma coisa que eu gostava de fazer mais que estar no topo do Ladder: era viciado em duelos com loot, onde dois bárbaros habilitavam um ao outro o seu loot, e qual ganhasse poderia ficar com os itens do falecido.Tinha um personagem perfeito para duelos, já tinha

O Ladder de Diablo: disputa acirrada



ganho inúmeros embates. Porém um dia, um adversário criou a sala e demorei para entrar. Nesse meio tempo, um outro personagem usou uma magia chamada "Enchanted", que maximizava o poder de dano das armas em até 1000% por alguns minutos. Quando entrei na sala e fui duelar, em dois WW eu já era, juntamente com todos os itens que levei anos para conseguir! Fiquei tão triste que dei um tempo do jogo. Voltei depois, mas nunca mais me dediquei tanto assim.

O lag influenciava muito nas partidas?

Rafael: O lag, esse era cruel! Não havia essas conexões boas de hoje, quem tinha 1 mega de internet na época era rei! Me lembro que eu tinha 526 kbps, algo assim. Era bem difícil de se esquivar dos ataques com o lag!



Starcraft é dominado por Coreanos, esta regra também vale para o Diablo?

Rafael: Na verdade não. Para evitar esses problemas de lag, a Blizzard acabou criando vários servers, eu jogava no UsEast, tinha coreanos sim, mas não era dominado por eles, pois este server era ruim para eles, justamente por causa do lag.

Qual é a melhor técnica para pegar bons itens em Diablo?

Rafael: O que gerou a grande maioria dos meus itens foi fazer "Magic Find" no Mephisto, durante o Ato 3. Eram ótimos os itens que dropavam e fazia cada run de MF em 1 ou 2 minutos. O melhor lugar para fazer isso era sem dúvida o Diablo, porém era preciso um grupo, e a guerra por itens era dura.

O maior problema de Diablo foram os dupes. Você pode explicar no que consistia este bug?

Rafael: Os dupes foram uma fase negra no Diablo! Os itens se multiplicaram de uma forma assustadora, e aqueles que faziam "Magic Find" com muita frequência, como eu, acabaram parando, pois não havia mais um motivo. Posteriormente a Blizzard acabou lançando atualizações que minimizaram este problema.

Diablo 3 tem um jargão peculiar, com siglas como Purist, Legit, entre outros. Você pode comentar um pouco sobre o que significam estes nomes dentro do jogo?

Rafael: Purist, é o personagem que só usa os itens que ele mesmo acha, sejam eles bons ou não. Legit, é o jogador que não usa itens hackeados, ou qualquer programa que não seja o próprio jogo em si, sejam hacks ou programas auxiliares. Eu sempre fui legit, nunca gostei de hacks e dupes, pois perdia a graça do jogo.Já purist não era minha cara, pois não tem como jogar no nível mais alto desta forma.

O que você joga atualmente?

Rafael: Atualmente eu trabalho (risos), porém, quero sim voltar a jogar Diablo III.

Como um jogador hardcore de Diablo, o que achou do Diablo 3, baseado no beta do game?

Rafael: Tive pouco contato com a versão beta, como convidado da revista Arkade. Achei que graficamente o game evoluiu, e a jogabilidade continuou no mesmo estilo. Mas como eram personagens de level baixo e sem skills não tem como saber muito sobre o jogo. Mas como todos os jogos que a Blizzard faz, Diablo III deve ser ainda melhor que seu antecessor!

Sabemos que são necessárias muitas horas de jogo para conseguir chegar a um nível tão alto. Como você lidava com o resto da sua vida, namorada, família, etc?

Rafael: Apesar de gostar muito de jogar, na época era novo ainda, não me importava com a vida social tanto quanto hoje. Você transfere sua vida social para o jogo, os amigos acabam por estar lá dentro. No final das contas você tem uma vida social, por mais que ela seja online. Lembro que uma vez eu queria muito jogar e minha namorada resolveu dormir na minha casa, o que não era aceitável (risos). Acabei por pegar um comprimido para dormir e dar para ela. Assim tive toda a madrugada de paz e muita jogatina!

De lá para cá você amadureceu, e hoje precisa trabalhar mais, cuidar da sua vida social, e tudo mais. Vai sobrar um tempinho para se dedicar ao Diablo III?

Rafael: Agora devido ao trabalho fica muito difícil de conciliar tudo isso, mas pretendo voltar ao Diablo III, pois esperei muitos anos por este fantástico game!



A revista ARKADE faz parte da:



Associação Comercial, Industrial e Cultural de Games

Faça parte você também da maior associação de games do Brasil

secretaria@acigames.com.br

revista digital
ARKADE
games / tecnologia / cultura





DECKARD CAIN

Embora seja um personagem não controlável, Deckard Cain é uma das personalidades mais fortes na mitologia da série Diablo. Ele é descendente de Jared Cain e o último remanescente dos Horadrim, uma raça antiga de magos que ajudou a aprisionar os Três Irmãos dos Males Primordiai - Diablo, Mephisto e Baal - nas Soulstones, muito antes dos eventos do primeiro game.

Deckard vive como um ancião em Tristam, e embora tenha testemunhado muitos guerreiros perderem a vida nas catacumbas sob o monastério, nunca deixou de ajudar os que lá se aventuravam, com suas histórias e seus conselhos sobre magias, artefatos, itens e muito mais.

Cain não é necessariamente um guerreiro, mas possui um papel muito im-

portante na batalha, pois a sabedoria acumulada ao longo de toda uma vida é sua arma, e se mostra essencial para todos os guerreiros que ousam se aventurar nos domínios de Diablo.

Sabedoria esta que nem sempre sai barata: Cain pode identificar qualquer item que você encontrar em sua jornada, mas só o fará de graça se você salvá-lo, em um missão opcional durante o segundo game da série. Caso não salve o velho, ele cobrará 100 peças de ouro para fazer este trabalho, mesmo valor que cobrava no primeiro game.

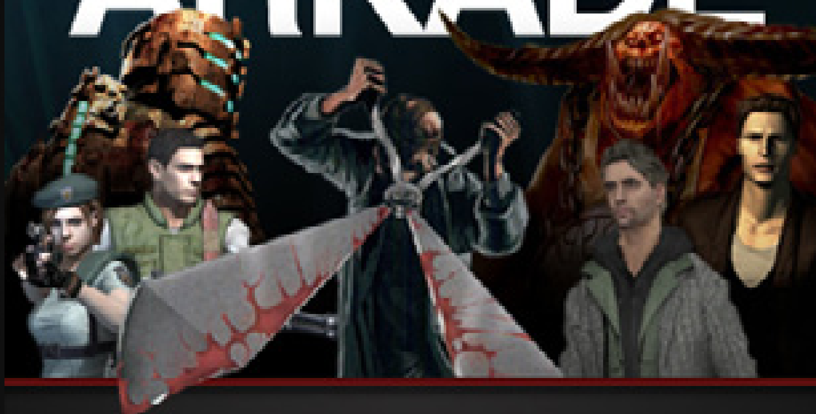
Deckard Cain é presença garantida em Diablo III, onde deve continuar auxiliando os jogadores com seus preciosos conhecimentos. Para os não versados na mitologia da série, Deckard será excepcionalmente importante, pois trará consigo seu diário (Cain’s Journal), onde narra um resumo da história, bem como reconta outros detalhes relevantes daquele universo.





Boatos dizem que Deckard Cain morrerá durante a campanha do novo game, o que está deixando os fãs muitos preocupados. O que pode ser verdade (ou não), visto que o novo jogo se passa 20 anos após o segundo game e, convenhamos, desde o primeiro game, Cain já estava bem acabadinho.

Embora seja conhecido por sua sabedoria solene, Deckard Cain já foi alvo de certas pegadinhas pelas mãos da própria Blizzard. A empresa já colocou o dublador do personagem - o ator Michael Gough - para gravar um rap inspirado no game e, em uma piada de primeiro de abril, foi anunciado até mesmo um GPS com a voz de Deckard Cain!





CLIQUE PARA OUVIR O NOSSO PODCAST

HISTÓRIA

Diablo

Diablo: Hellfire

Diablo II

Diablo II: Lord of Destruction



DIABLO

Em dezembro de 1996, algo maligno aconteceu com o mundo: a Blizzard colocou nas prateleiras o primeiro Diablo, game que iria revolucionar para sempre os RPGs e se tornar referência no gênero.

Diablo se passa em um universo onde Céu e Inferno existem de verdade, e estão em uma guerra interminável. Cansado desta guerra, o anjo Inarius – junto com Lilith, filha de Mephisto – lidera um grande êxodo, deixando Céu e Inferno para trás.

Em busca de um novo lugar para viver, eles realizam três tarefas que modificariam para sempre o curso da história: a criação do Santuário (Sanctuary), o mundo dos homens, a criação dos Nephalem, os primeiros humanos e a criação da WorldStone, sendo que esta última é a proteção do mundo dos homens.

Neste mundo, anjos e demônios que deixaram a guerra para trás têm uma nova chance de vida, e acabam até se relacionando entre si. Os fru-







tos desta união são os Nephalem, os primeiros seres humanos. Por serem crias de duas raças poderosas, os humanos acabam se tornando alvo de cobiça de ambas as raças, o que traz a guerra para muito perto dos homens e suas cidades.

Séculos depois, somos apresentados a uma destas cidades, Tristam, lugar que serve como palco para todos os jogos da série, e onde um capítulo excepcionalmente importante da guerra se desenrolou: os Três Irmãos dos Males Primordiais - Diablo, Senhor do Inferno, Mephisto, Senhor do Ódio e Baal, Senhor da Destruição - atacam a cidade com força total, mas são parados por uma legião de anjos comandada por Tyrael.

Com a ajuda de poderosos magos humanos, Tyrael aprisionou os Três Irmãos em pedras mágicas, as Soulstones, selando-as debaixo da Terra. Sobre este local, um monastério é erguido, na esperança de deixar os Irmãos presos para todo o sempre.

Obviamente, não deu muito certo. Após muitos anos, Diablo corrompe sua Soulstone e se apossa do corpo do Arcebispo Lazarus para sair de sua prisão e liberar o terror em Tristam. Posteriormente, o demônio tenta possuir o próprio rei de Tristam, Leoric, mas com a ajuda de Lazarus, consegue acesso mais fácil à alma de seu filho, o jovem Príncipe Albrecht.

Diablo aprisiona o príncipe nas profundezas de seu reino das trevas, onde corrompe sua alma. Enlouquecido, o

rei Leoric culpa seu povo pelo sumiço do príncipe, executando diversos suspeitos e condenando seus próprios guerreiros à morte ao se aventurar pelas masmorras sob o monastério em busca do filho.

Nos anos seguintes, diversos heróis viajaram para Tristram, atraídos por rumores de um mal poderoso, vastas riquezas e conhecimento de magia arcana. Muitos desceram às catacumbas de Diablo, nenhum retornou.

É aí que entra o jogador: no papel de um guerreiro, um feiticeiro ou uma arqueira, sua missão é se aventurar pelas criptas para derrotar Diablo e seus demônios e (talvez) encerrar de uma vez por todas a trajetória de terror do Senhor do Inferno.

Pela continuidade original da trama, ao final do game Diablo é vencido pelo guerreiro (warrior), que subestima os poderes do demônio e fica com a Soulstone, colocando-a em sua testa em uma tentativa de assumir o controle sobre a entidade.

Infelizmente esta não é uma decisão muito sábia, pois no desfecho do game, vemos que o guerreiro que retorna das catacumbas está mudado. Utilizando uma sombria capa e ocultando seu rosto com um capuz, o guerreiro parte de Tristam, carregando consigo a essência de Diablo.







DIABLO: HELLFIRE

Um ano depois, chega às prateleiras Hellfire, uma expansão de Diablo que nem é oficial, visto que foi produzida pela Sierra Entertainment, sem a participação da Blizzard, criadora do jogo. Embora traga algumas novidades interessantes ao game - até mesmo uma nova classe, Monk - , Hellfire é tida como um add-on, não como uma expansão, visto que não acrescenta nem altera drasticamente nenhum elemento do game original.

A trama de Hellfire apresenta um arco complementar à trama do game original: durante a invasão dos demônios a cidade de Tristam, um feiticeiro realiza um encanto misterioso que acaba liberando parcialmente o demônio Na-Krul, um dos generais de Diablo que foi aprisionado pelo próprio após indícios de traição.

Nesta expansão, a missão do jogador é descer até o inferno para impedir Na-Krul de se libertar completamente. Completam o pacote um leque de novos itens, bem como algumas mecânicas de jogo que foram simplificadas ou receberam atalhos mais acessíveis.



DIABLO II

Dando continuidade à história do primeiro game, em Diablo II vemos que a tentativa do guerreiro de subjugar a essência de Diablo falha miseravelmente: já na abertura do game acompanhamos o momento em que o demônio mostra seu poder, invocando suas criaturas das trevas em uma taverna e dizimando vários inocentes.

Só quem sobrevive ao massacre é Marius, um velho que, após o incidente, se sente compelido a acompanhar o viajante em sua jornada e narrar seu progresso. Seja por vontade própria, seja pela influência de Diablo, o viajante - agora conhecido como Dark Wanderer - segue para o Monastério Ladino (Rogue Monastery), com propósitos sombrios.

A notícia deste viajante possuído corre rapidamente pelo mundo e, como Tristam foi seu ponto de partida, é para lá que seguem os novos aven-







tureiros que estão em busca de fama e fortuna. Na cidade em ruínas, eles encontram o ancião Deckard Cain, que os deixa a par dos acontecimentos e lhes diz qual foi a direção tomada pelo inimigo.

Neste intervalo, Diablo e seu hospedeiro viajam para Lut Gholein, em busca da tumba de Tal Rasha, que esconde a Soulstone de Baal, Senhor do Ódio e irmão de Diablo. Mesmo com a intervenção do anjo Tyrael, Diablo e o viajante saem vencedores com a ajuda de Baal, que usou sua influência maligna para fazer Marius liberá-lo de seu cárcere mágico.

Os demônios prendem Tyrael e seguem viagem, com o objetivo de libertar Mephisto, Senhor da Destruição e terceiro dos Irmãos dos Males Primordiais, cuja Soulstone se encontra na cidade de Kurast.

Sempre um passo atrás em sua busca, os heróis do novo game - que podem ser das classes Amazon, Barbarian, Necromancer, Paladin e Sorceress - chegam à Tal Rasha e libertam Tyrael, que lhes diz que mandou Marius no encalço dos demônios, com o objetivo de destruir a Soulstone de Baal.

A missão de Diablo e Baal é bastante facilitada pelo poder de Mephisto, que já controlava a cidade de Kurast antes de seus irmãos chegarem. Com o trio restabelecido, Diablo pode enfim fazer sua passagem para o mundo físico, deixando sua Soulstone e tomando posse definitiva do corpo do viajante.

HISTÓRIA



Marius não arranja coragem suficiente para cumprir a missão que lhe foi passada por Tyrael. Felizmente, os heróis logo chegam à cidade e, após enfrentar diversos perigos - inclusive o próprio Mephisto - o grupo consegue encontrar Diablo, que estava recobrando seus poderes no Chaos Sanctuary, uma enorme fortaleza dominada pelas forças do mal.

Após uma árdua batalha, os heróis conseguem derrotar o demônio, levando em seguida as Soulstones dele e de Mephisto para serem destruídas no Hellforge.

DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION

Produzida pela própria Blizzard, a expansão de Diablo II continua os fatos vistos no segundo game da série. Nesta expansão, o jogador pode contar com duas novas classes de personagem: o Assassin e o Druid. Runas, novos itens, um novo capítulo inteiro de campanha e um refinamento caprichado no modo multiplayer completam a experiência.

Continuado os fatos vistos em Diablo II, nesta expansão Mephisto e Diablo já estão derrotados, mas Baal continua vivo, e após usar mais um de seus truques macabros, o Senhor da Destruição consegue escapar de sua Soulstone e matar o pobre Marius.

Consciente de que a WorldStone é o artefato místico que mantém o mundo dos homems parcialmente seguro das influências externas do céu e do Inferno, Baal marcha para encontrá-la, no topo do Monte Arreat.

Após uma série de sangrentas batalhas contra os guardiões da WorldStone - os bárbaros Korlic, Madawc e Talic -, os heróis encontram Baal morto, mas o pilar que sustenta o mundo dos homens já foi irremediavelmente corrompido. Tyrael então aparece, prometendo enviar os heróis de volta para casa e se livrar da WorldStone.

A destruição da pedra mágica pela espada de Tyrael acaba de vez com a essência de Baal, mas abre de vez as portas do mundo dos homens para a guerra milenar que é travada entre o Céu e o Inferno...



OVERVIEW

Jogabilidade
Visual
Novidades
Classes

DIABLO III

O inferno envelheceu bem: mesmo 12 após o lançamento do segundo game, Diablo III é uma experiência épica, profunda e muito viciante.

PC, MAC | RPG | 1 a 5 jogadores | Produtora: Blizzard | Publisher: Blizzard



Com a destruição das SoulStones de Diablo e Mephisto e a derrota de Baal ao fim de Diablo II, uma retaliação dos demônios era esperada pelos humanos, que armaram-se para aguardar o ataque do Submundo. Felizmente, esta investida nunca aconteceu.

Vinte anos se passam, e com a bem-vinda paz, o mundo tenta cicatrizar suas feridas. Até mesmo a maltratada cidade de Tristam se reergueu, e agora é uma próspera cidade mercante, sustentada pelos aventureiros que continuam visitando os calabouços do Monastério em busca dos tesouros e aventuras que são descritos em canções.

Tudo ia aparentemente bem, mas o velho Deckard Cain, que havia premeditado uma nova invasão demoníaca, investiga

porque os demônios continuam em silêncio. Suas pesquisas levam-no de volta a Tristam, onde ele investiga as catacumbas do Monastério quando uma nova tragédia acontece: um meteoro risca os céus e cai diretamente sobre o Monastério, carregando algum tipo de energia maligna que desperta os mortos de suas tumbas, desencadeando uma nova onda de terror.



Os antigos guerreiros que derrotaram os Três Irmãos dos males Primordiais estão ou mortos, ou perderam sua sanidade. Para tentar restabelecer mais uma vez a ordem no mundo - e na azarada Tristam - cabe ao jogador assumir o controle de um novo guerreiro para descer ao inferno e derrotar - de novo - hordas e mais hordas dos mais terríveis monstros e demônios.

Terá Deckard Cain morrido com a queda do meteoro? As forças malignas de Diablo possuem alguma ligação com estes trágicos eventos? Para desvendar estes - e tantos outros mistérios - você precisará jogar Diablo III.



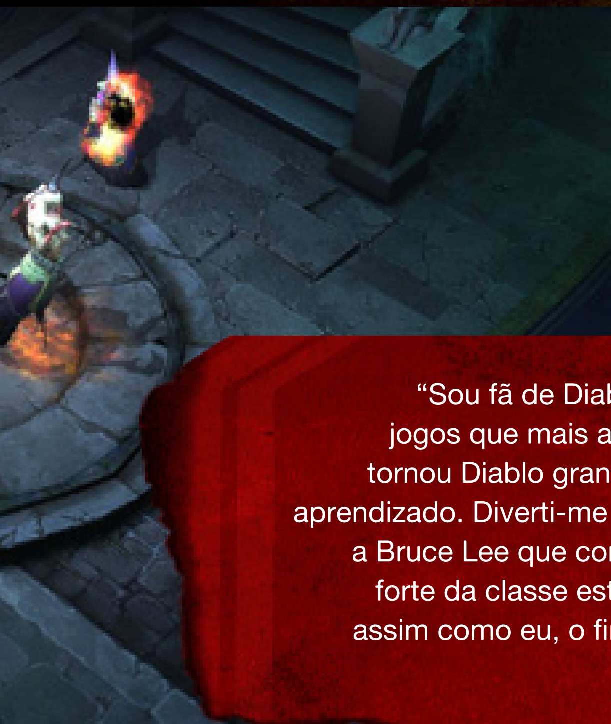


JOGABILIDADE



O que convenhamos, não é nem de longe uma coisa ruim, pois mesmo sendo o terceiro capítulo da série que virou referência no gênero RPG de ação, Diablo III é um game que consegue inovar, tanto em seu estilo gráfico, quanto em sua jogabilidade e em seus recursos de gameplay.

Essencialmente o game continua sendo o mesmo Diablo que a gente conhece e gosta, mas suas significativas novidades são o bastante para tornar o game uma experiência fresca, mas que é familiar para os veteranos na franquia, ao mesmo tempo que tornam o jogo rico e imersivo para quem está se aventurando por Tristam pela primeira vez.



Para deixar seu jogo o mais personalizado possível, você pode alterar e/ou acrescentar novas funções na barra de tarefas do game. É possível até mesmo deixar mais de um layout de controles preparado, e a alternância entre diferentes layouts com apenas um botão deixa a jogabilidade ainda mais dinâmica.

"Sou fã de Diablo desde o primeiro jogo, e Diablo III é um dos jogos que mais aguardei para jogar nessa última década. O que tornou Diablo grandioso está intacto, ou seja, o gameplay de fácil aprendizado. Diverti-me bastante com a proposta do Monk, um monge a Bruce Lee que conta com várias skills de healing, porém o ponto forte da classe está no seu combate corpo a corpo. Para muitos, assim como eu, o fim do mundo começa dia 15 de maio de 2012."

Raphael Franck





Outra boa novidade é a possibilidade de designar cada botão do mouse para uma habilidade específica, o que otimiza bastante o processo de navegação. Teclas de atalho no teclado também podem ser configuradas para um melhor aproveitamento em batalha.

Em Diablo III temos ainda uma maior preocupação com o desenvolvimento da história. Este sempre foi um elemento importante na série, mas muitas vezes seu desenrolar era posto em segundo plano. Desta vez não: a narrativa é mais forte e mais presente no decorrer do game, e os novos guerreiros possuem muito mais profundidade, pois a história de cada um deles, e seus motivos para visitar Tristam, nos são apresentados ao início da campanha.

VISUAL

Outro ponto que merece destaque no game é seu visual: considerando que há uma lacuna de mais de 10 anos entre o segundo game da série e este, já era de se esperar uma considerável melhoria gráfica.

Ela de fato existe: os gráficos estão ótimos, mas sua engine não torna o jogo pesado, inacessível para computadores mais modestos. Isto permite que, com um rápido ajuste de configurações, o jogo se torne leve o bastante para que ele rode em máquinas mais modestas.



Um detalhe interessante é que praticamente todos os elementos do cenário são destrutíveis. Alie isso à uma física caprichada, e você terá um jogo onde escombros, pedras e membros de demônios se espalham com um realismo quase hipnótico.

No mais, temos toda a ambientação sombria típica da série, com heróis e demônios de visual impressionante e ótimas animações de combate. A aparência dos personagens muda conforme o equipamento que eles utilizam, o que garante uma dose extra de autenticidade e realismo.



NOVIDADES

Outra boa novidade pode ser vista no sistema de evolução dos personagns: ao invés de forçar o jogador a ficar subindo de nível até poder destravar uma habilidade avançada, em Diablo III podemos aplicar e modificar habilidades a qualquer momento. Uma adição simples, mas que dá mais liberdade ao jogador, além de tornar o processo de evolução muito mais intuitivo e dinâmico.

A divisão é basicamente feita entre habilidades ativas e passivas. Inicialmente, cada classe de personagem conta com seis do primeiro tipo e três do segundo. Para fugir do recorrente problema do jogador "viciar" apenas suas primeiras habilidades, o novo sistema de evolução permite muito mais experimentação, pois cada jogador pode equipar ou desequipar habilidades quando quiser sem sofrer nenhuma penalidade.

Este novo sistema de evolução chega acompanhado de um sistema de pedras rúnicas, que é simplificado, mas ainda assim, profundo. Ao contrário dos games anteriores, onde as runas eram acopladas aos equipamentos, em Diablo III basta equipar uma pedra rúnica diretamente em determinada habilidade para que ela automaticamente seja afetada pelos recursos da pedra.

Estas modificações podem tanto ser de poder quanto de status, permitindo, por exemplo, que um ataque físico adquira propriedades elementais, o que altera tanto a natureza quanto a aparência de suas habilidades.

Diablo III conta com cinco tipos de runas diferentes: Crimson, Indigo, Obsidian, Golden e Alabaster, e cada tipo concede um efeito e uma atributo específico à habilidade em que estiver acoplada. A combinação de runas deve ser experimentada, pois desencadeia novos poderes às suas habilidades já conhecidas.Embora seja fácil encontrar runas pelo jogo, as pedras rúnicas mais poderosas são bem mais difíceis de se conseguir.







“Após jogar com todas as classes, falo com certeza que o jogo está ótimo e viciante. Todo aquele sangue, mortes e corpos agora em alta resolução dão outro clima ao jogo. A ótima física do jogo também diverte. Belos gráficos, gameplay revisto e novas classes era bem o que Diablo III precisava.”

Thiago Abrahams

OVERVIEW



Todos sabem que é muito mais legal jogar Diablo com os amigos, mas mesmo quem jogar sozinho não precisa necessariamente desbravar as dungeons sem companheiros: o sistema de seguidores recebeu um belo polimento, e agora permite que você customize as armaduras, armas e habilidades de seus seguidores. Você pode customizar ainda as habilidades de cada seguidor, bem como os benefícios passivos que eles transmitem para a equipe.

O jogo apresenta três classes de seguidores: Scoundrel (que pode ser traduzido como "malandro"), Enchantress (Feiticeira) e Templar (Templário). Cada um deles possui suas próprias habilidades tanto de defesa quanto de ataque, bem como um tipo de equipamento exclusivo de cada classe.







Você só pode levar um seguidor de cada vez com você para as catacumbas, mas pode manter um de cada escalados e prontos para o combate na cidade. Se um seguidor estiver próximo da morte, ele irá desaparecer por um tempo e reaparecer mais tarde com a energia novamente cheia, o que evita a necessidade de buscar outro na cidade sempre que necessário.

Além destes destemidos seguidores, você possui um ferreiro e um joalheiro à sua disposição, e ambos são aliados valiosos. Bem evoluídos, estes dois profissionais podem forjar as mais resistentes armaduras e as mais poderosas gemas mágicas para o seu personagem.

Para tanto, você deve investir seu ouro (e seu tempo) para melhorar suas oficinas e equipá-las com bons utensílios, além de lhes ceder a matéria-prima necessária para a forja de novos equipamentos. Conforme você investe dinheiro no treinamento de seus artesãos, eles se tornam capazes de produzir artefatos mais poderosos.

A presença destes ajudantes acaba com um outro problema: os itens repetidos. Achou um item repetido, ou está com um pedaço de armadura velho ocupando espaço no seu inventário? Sem problemas: em Diablo III é possível desmontar itens, para que eles deem origem a outros itens, que podem ser utilizados para forjar equipamentos ainda mais poderosos.

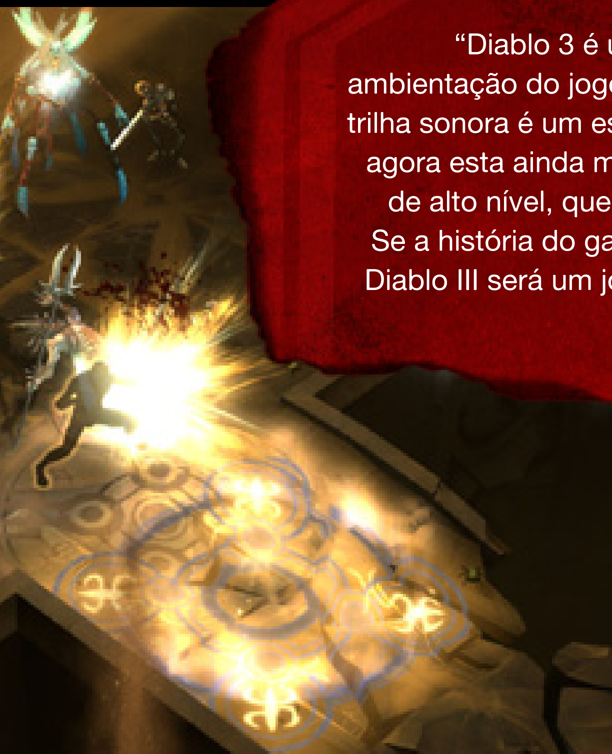
OVERVIEW



Com esta novidade cada jogador pode criar sua própria armadura, bem como faturar uma grana criando armaduras raras e vendendo-as para outros jogadores. A utilidade do sistema de desmontagem de itens está diretamente ligado à evolução de seus artesãos, o que torna dinâmico o ciclo de encontrar itens e evoluir as habilidades de seus artesãos.

Mesmo com a melhor das armaduras, você inevitavelmente vai apanhar, e muito. Nestas horas você ainda pode contar com as clássicas poções de energia, mas há ainda uma novo recurso: os inimigos derrubados ocasionalmente derrubam orbes de





"Diablo 3 é uma explosão de sensações novas e antigas. A ambientação do jogo esta melhor do que nunca e como de praxe a trilha sonora é um espetáculo a parte. O gameplay que já era ótimo agora esta ainda mais fluido, aliado a uma experiência multiplayer de alto nível, que irá garantir horas e horas de jogatina frenética. Se a história do game corresponder a expectativa criada no beta, Diablo III será um jogo que valeu esperarmos 10 anos para jogar!"

Abel Mello



energia pelo campo de batalha, que podem ser coletadas para recuperar pequenas doses de sua energia.

Esta novidade é excepcionalmente útil pois após utilizar uma poção tradicional, você terá de esperar um certo tempo até poder usar outra. Ou seja, ficar de olho nestes orbes de energia pode ser a diferença entre a vida e a morte nas situações mais extremas.

A chegada destes orbes também deixa os combates mais agitados, afinal, não basta ficar parado em um mesmo lugar espancando os demônios, para levar a melhor você precisa dominar o território, mover-se, esquivar-se, ganhar terreno para coletar itens e muito mais.

Quem curte um desafio de alto nível não tem do que reclamar, pois Diablo III oferece níveis de dificuldade que podem deixar muitos jogadores malucos! Para uma primeira incursão, nada melhor que o modo "Normal", que oferece um desafio moderado.

Depois disso, o jogador pode jogar nos modos Nightmare e Hell. Cada um destes modos conta com um desafio significativamente mais elevado, mas também possui itens e pedras rúnicas que não são encontrados em nenhum outro modo de jogo. Os trajes e armaduras de cada classe de personagem também sofrem mudanças no visual, para que todos saibam que você foi corajoso o bastante para encarar o game em dificuldades mais altas.

OVERVIEW



Se os modos Nightmare e Hell não são o bastante para você, não se preocupe, pois temos também o modo Inferno, que oferece o desafio supremo, e só pode ser experimentado depois que você evoluir um personagem até o level máximo, que é 60.

Neste modo de jogo, os monstros de level mais baixo sempre estão um level acima do seu (61) ficando mais agressivos, poderosos e espertos. Os chefes serão ainda mais poderosos, havendo inclusive novas variações e hordas de inimigos em lugares inesperados, para surpreender quem acha que já conhece de cor cada andar das catacumbas. Temos ainda mais uma leva de itens exclusivos de level máximo, que só podem ser encontrados no Inferno.



"Diablo 3 conta com muitas novidades. As principais mudanças estão no uso das habilidades: sai o velho sistema de árvores onde o jogador deve gastar pontos e entra um sistema que separa as habilidades por categorias, onde o jogador escolhe qual usar em cada categoria. Outra boa surpresa são as classes, que estão bem balanceadas de acordo com o estilo (curta ou longa distância). Geralmente o jogador se identifica mais com uma determinada classe, mas em Diablo 3 todas elas são interessantes de se jogar."

Fernando Paulo



Mas, dentre todas as novidades presentes em Diablo III, as Casas de Leilão são possivelmente as mais interessantes e controversas. As Auction Houses de Diablo III permitem que jogadores de todo o mundo comprem e vendam seus itens e armaduras coletados em batalha.

Tais transações podem ser feitas utilizando dinheiro real, créditos na Battle.net (moeda virtual que pode ser utilizada para compra de outros conteúdos na própria Battle.net) ou ouro virtual no próprio Diablo III, para a compra de itens no game.

A Blizzard afirma que criou as Casas de Leilão para legalizar algo que já era feito "por baixo dos panos", mas de maneiras nem sempre lícitas: por não haver uma loja propriamente dita nos games anteriores, os compradores tinham que confiar na boa fé dos vendedores, que "derrubavam" o item no chão do game para que o outro o recebesse, algo que nem sempre acontecia.

Esta modalidade de compra e venda "informal" ainda está disponível, mas não é efetuada com dinheiro de verdade, apenas ouro do jogo ou permuta de itens. Independente do tipo de moeda usado, vale ressaltar que a utilização das Casas de Leilão é totalmente opcional, então, se você preferir comprar e vender intens de maneira mais conservadora, apenas nas lojas de NPCs do game, pode fazê-lo sem problemas.





Outra atividade que já existia informalmente no mundo de Diablo é o duelo entre jogadores. Muita gente preferia se reunir com os amigos para partidas jogador versus jogador, ao invés de caçar demônios cooperativamente nas dungeons. Com a inclusão das arenas PvP, estes duelos passarão a fazer parte oficialmente do game.

Neste modo de jogo, jogadores podem se reunir para batalhas entre equipes. Haverá certo balanceamento nestas partidas, mas o nível de poder do personagem de cada jogador será levado em conta, logo, o balanceamento serve para nivelar todos os participantes de uma equipe, não necessariamente para deixar um jogador mais fraco por seu oponente estar muitos levels abaixo.

Embora as arenas PvP não estejam presentes no lançamento do game, elas serão disponibilizadas em breve, em uma grande atualização que a Blizzard já está preparando. O que, convenhamos não é nada mal, pois vai nos dar tempo para curtir a campanha do game e evoluir seu personagem favorito com calma antes de cair na porrada contra outros jogadores.

Por fim, como em todo jogo da atualidade, Diablo III incorporou um sistema de conquistas, que são desbloqueadas conforme você cumpre certos requisitos propostos pelo jogo. O diferencial aqui é que cada conquista se torna um estandarte, que fica no seu perfil da Battle.net para todos os outrs jogadores verem, e pensarem duas vezes antes de te intimar para um PvP.



Por todas estas novidades e opiniões sobre o jogo, uma coisa fica bem clara: a Blizzard conseguiu manter a essência da franquia intacta, mas ao mesmo tempo trouxe um jogo novo e fresco, repleto de novos elementos que certamente fizeram nossa longa espera valer a pena!





AS CLASSES

Diablo III traz algumas classes já conhecidas pelos fãs, mas arranja espaço para integrar novas classes de personagens tão interessantes e poderosas quanto as já consagradas. Temos um total de cinco classes de personagens no game: Barbarian, Witch Doctor, Wizard, Monk e Demon Hunter. Todas as classes podem ser concebidas tanto em personagens masculinos quanto femininos. Saiba mais sobre cada uma destas cinco classes na sequência.

BÁRBARO

Oriundo de um povo antigo cuja missão era proteger a própria WorldStone (o pilar da salvação do mundo dos homens), os bárbaros representam a força em estado bruto. Embora não seja o mesmo personagem que vimos em Diablo II, os novo bárbaros devem manter os ataques característicos da classe, bem como trazer algumas novidades em sua árvore de evolução.

Sua força bruta permite que eles empunhem armas que outras classes não podem, como enormes machados, martelos e espadas de duas mãos. Outro diferencial está em sua capacidade de carregar duas armas diferentes ao mesmo tempo, o que os torna ainda mais letais em combate.

ITENS ÚNICOS



Cinturões



Armas de Uma Mão



Armas de Duas Mãos



Sua habilidade especial, a Fúria, desencadeia toda sua sede de batalha em uma explosão de ataques devastadores giratórios que causam muito mais dano. Por tudo isso, os bárbaros são extremamente eficazes no combate corpo a corpo.

A enorme força física do bárbaro permite que ele empunhe armas enormes e utilize armaduras pesadas: seu acervo de itens exclusivos inclui cinturões como o Pride of Cassius, e armas que podem tanto ser manejadas com uma mão - como a Slayer - quanto armas maiores, que precisam das duas mãos para serem manejadas, como o poderoso martelo Behemoth.





CARACTERÍSTICAS





Mestre no Corpo a Corpo



Ataques Brutais



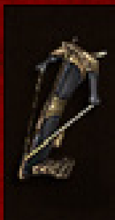
Gritos

CAÇADOR DE DEMÔNIOS

A proliferação dos demônios e o massacre que eles perpetraram no mundo deu origem a uma nova classe de personagem: os caçadores de demônios, mercenários rápidos e impiedosos especializados na arte de perseguir e destruir criaturas das trevas.

Para tanto, os Demon Hunters se valem de armas de longo alcance como bestas e arco-e-flechas, além de utilizarem a escuridão a seu favor, para camuflagem. Para manter uma distância segura de seus alvos, eles ainda podem plantar armadilhas, como minas explosivas ou estrepes, ótimos recursos para desmantelar a linha de frente adversária.

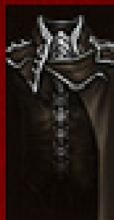
ITENS ÚNICOS



Bestas



Aljavas



Capas



Sua habilidade especial se divide em dois tipos: o Ódio se manifesta acrescentando uma carga extra de fúria (e dano) às suas técnicas de ataque. Já a Disciplina demanda muito auto-controle para que o caçador não se entregue ao Ódio e mantenha o sangue frio necessário para arquitetar as melhores formas de aniquilar seus alvos.

A arma principal dos caçadores de demônios é a besta, que possui rapidez e precisão nos tiros. Porém, mesmo as bestas mais poderosas, como a Runic Arcus, só desenvolvem seu verdadeiro potencial com flechas igualmente poderosas, guardadas em aljavas como a Sanctfied Quiver. O ponto mais importante de seus trajes são as capas, que podem ser estilosas como a Cardinal, e garantem um grande ganho na defesa de seu personagem.





CARACTERÍSTICAS



Longo Alcance



Armadilhas



Domínio das Sombras



MONGE

Em um mundo dominado pelas trevas, alguns corajosos guerreiros se mantêm no caminho da luz. Eles são os monges, uma linhagem milenar de guerreiros que passam pelos mais árduos treinamentos para adquirirem total domínio de corpo e mente, o que faz deles exímios praticantes de artes marciais.

Embora utilize predominantemente ataques físicos de curto alcance, como o Bárbaro, o Monge se vale de sua agilidade para dar cabo dos inimigos. Seja com um bastão ou com as mãos nuas, a velocidade de seus ataques desorienta os adversários, tornando-o um guerreiro exemplar em mãos habilidosas.

ITENS ÚNICOS



Pedras Espirituais



Armas de Punho



Bastões



Além dos ataques físicos, os Monges podem recitar mantras de proteção e cura. Sua habilidade exclusiva, a Energia Espiritual, fortalece seu corpo de maneira sobre-humana, permitindo que ele mantenha um ritmo alucinante de ataques sem que seu corpo físico demonstre sinais de cansaço.

Por seu estilo de combate rápido, os monges não precisam de muitos equipamentos, se valendo de gemas mágicas incrustadas em braceletes ou broches, como o Solarius. Para fortalecer seus golpes, o monge equipa suas mãos com poderosas manoplas, como o Demon Fang. Seu arsenal fica completo com bastões como o Guru Staff, que fortalecem seus ataques e melhoram seu equilíbrio.





CARACTERÍSTICAS





Poder Espiritual



Combos



Mantras



FEITICEIRO

Versados em diferentes tipos de magias, estes feiticeiros podem controlar os espíritos e as forças do sobrenatural. Embora sejam uma classe nova na série, os Witch Doctors incorporam alguns poderes de classes antigas, como os Necromancers e os Druids.

Por não serem fortes em ataques físicos, os Witch Doctors se protegem com um escudo das mais bizarras criaturas, como zumbis e morcegos. Sua fraqueza física é compensada por seu alto poder mágico: os bruxos são capazes de lançar feitiços e maldições que podem envenenar e paralisar seus inimigos.

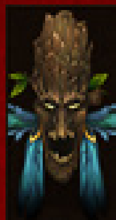
ITENS ÚNICOS



Amuletos



Facas Cerimoniais



Máscaras Vudu



Mesmo carregando um punhal, os feiticeiros se garantem mesmo é com magias, feitiços e maldições. Para utilizar tais artimanhas, eles utilizam Mana, sua habilidade especial que é a fonte de seus poderes e deve ser utilizada com cautela, para não deixar o bruxo na mão em momentos de extrema necessidade.

Os itens utilizados pelos feiticeiros são em sua grande maioria, bem sinistros: uma de suas armas é um artefato mágico, que pode ser um boneco vudu, uma oferenda mágica ou um pote cheio de olhos, como o Gazing Demise. Suas armas de ataque direto são facas e punhais, como a Bone Saw, enquanto o elemento mais importante de suas armaduras são as máscaras vudu, como a macabra Screaming Mask.





CARACTERÍSTICAS



Ajudantes



Ataques Elementais



Maldições e Feitiços



ARCANISTA

Enquanto os feiticeiros lidam com magia negra, os arcanistas buscam seu poder nas forças da natureza. Versados nas artes arcanas, os guerreiros desta classe se valem de cetros e cajados para manipular as forças elementais, como o gelo e o fogo, e utilizam tais poderes para aniquilar seus inimigos.

Suas habilidades são semelhantes às da classe Sorcerer do game anterior, com ataques de longo alcance que podem tanto atingir o inimigo diretamente quanto afetar uma considerável área ao redor, ideal para acabar com bandos de demônios.

ITENS ÚNICOS



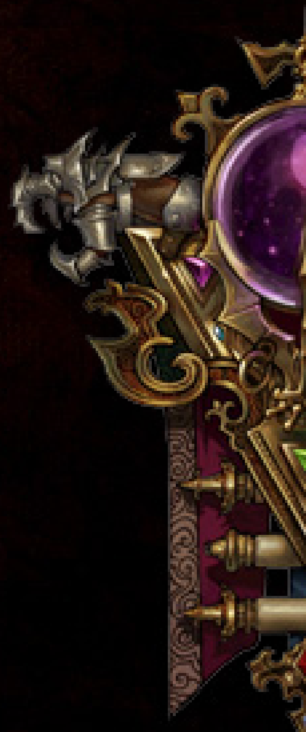
Orbes



Cetros Mágicos



Chapéus de Arcanista

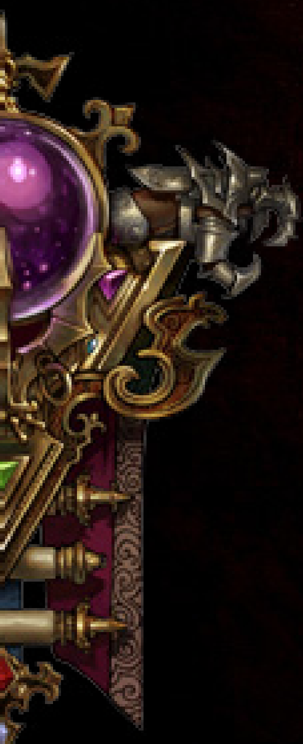


Mesmo seus ataques de curto alcance são baseados na magia arcana, mas felizmente, esta classe tem energia de sobra para gastar: sua habilidade especial, o Poder Arcano, faz com que ele se mantenha sempre energizado para soltar suas magias. Mesmo assim, o arcanista pode se dar mal se não tiver controle sobre os limites de seu poder.

Os equipamentos mais básicos dos arcanistas são seus objetos mágicos, que podem ser orbes e livros, como o Spellbook. Já para magias mais elaboradas, os arcanistas se valem de itens mais poderosos, como o cetro Archmage Wand. Em sua armadura, destacam-se os chapéus e elmos, como o Elder Hat.







CARACTERÍSTICAS



Mestre dos Elementos



Ataques em Área



Feitiços Protetores

FUNSHOP





NOVO NOME
UMA NOVA FASE







ACESSE: NOSSA LOJA VIRTUAL
WWW.FUNSHOPNET.COM.BR

Camiseta “fofinha” de Diablo III





Esta camiseta possui uma história bem curiosa: todos os anos, o designer-chefe de Diablo III, Jay Wilson, se apresentava na Blizzcon com camisetas iradas, perante uma plateia que reclamava que Diablo III estava muito colorido. No ano passado, para surpreender estes fãs reclamões, Jay apareceu usando esta fofa camiseta exclusiva, com unicórnios, arco-íris e nuvens sorridentes. A brincadeira deu mais certo do que ele esperava, e os mesmos fãs que reclamavam do visual colorido do game pediram para a Blizzard transformar esta inusitada peça em um produto oficial da marca. O resultado está aí, uma camiseta de Diablo III tão colorida que só os gamers mais hardcore irão entender... ou ter coragem de usar!

Preço: US$ 22.00
Onde encontrar: us.blizzard.com/store/

Kit para pôquer de Diablo III

Diablo é um RPG, mas quem foi que disse que ele não pode se aventurar por outros tipos de jogos? Este belo kit de pôquer customizado de Diablo III deixa qualquer partida de pôquer muito mais estilosa, com suas cartas ilustradas com artes oficiais da Blizzard, fichas com visual exclusivo, dados... enfim, tudo o que você precisa para uma boa partida de pôquer com os amigos, mas com um diferencial que vai causar inveja neles: todos os produtos vêm dentro de uma maletinha customizada exclusiva!



Preço: US$ 55.00
Onde encontrar: us.blizzard.com/store/

Trilha sonora Diablo 15 anos

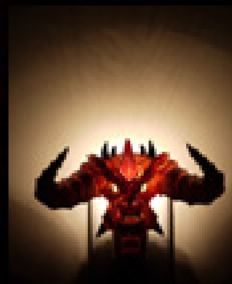


Como todo bom RPG, a série Diablo conta com uma trilha sonora épica, que merece ser apreciada também fora do jogo. Para celebrar os 15 anos de sucesso de sua franquia, a Blizzard lançou um CD que compila as melhores canções da série. Da clássica trilha de abertura à pacata música tema da cidade de Tristam, o álbum conta com mais de 15 faixas dos três jogos da franquia, e traz tanto uma carga de nostalgia quanto de emoção, pois é impossível não lembrar das mais épicas batalhas ouvindo este disco!

Preço: US$ 10.00
Onde encontrar: us.blizzard.com/store/

Luminária Diablo

Você já deve ter visto aquelas pequenas luminárias de colocar na tomada, que as mães colocam no quarto dos filhos para eles perderem o medo do escuro. Mas, uma luminária como esta certamente assustaria ainda mais uma criança desavisada: moldada com o formato da cabeça do Senhor do Inferno, a bela luminária irradia uma tenebrosa luz vermelha! Um ótimo presente para gamers, mas que pode assustar quem sai para beber um copo d'água no meio da noite e de repente dá de cara com uma cabeça demoníaca luminosa!



Preço: US$ 19.00
Onde encontrar: us.blizzard.com/store/

Canecas oficiais da Blizzard



Embora estejamos prestando homenagem a Diablo III, é fato que a Blizzard possui outras franquias tão boas quanto esta. Se você é um fã da Blizzard e quer homenagear a empresa até no seu café da manhã, só mesmo com este belo kit de canecas oficiais da empresa! Cada caneca traz um personagem icônico da Blizzard estampado: temos Garrosh Hellscream e Varian Wrynn representando a Horda e a Aliança de World of Warcraft; Sarah Kerrigan (em seu visual Queen of Blades) representando StarCraft e, fechando com chave de ouro, o cadavérico Skeleton King estampa a caneca dedicada a Diablo.

Preço: US$ 29.00
Onde encontrar: us.blizzard.com/store/

Torchlight

Steam, Live - 15 dólares



As semelhanças de Torchlight com Diablo não são mera coincidência: a produtora do game, a Runic, conta com alguns ex-funcionários da Blizzard, que certamente contribuíram para fazer de Torchlight um dos melhores games no estilo Diablo dos últimos tempos. O jogador pode escolher guerreiros de três classes diferentes - Destroyer, Alchemist e Vanquisher - para explorar dungeons repletas de monstros e coletar ouro, itens e equipamentos. Como em Diablo, temos também uma cidade, Torchlight, onde o jogador pode vender seus itens e receber missões. As dungeons são geradas aleatoriamente, o que faz de cada partida uma surpresa para o jogador. A principal falha do game é não possuir um modo de jogo cooperativo, mas a Runic vai corrigir isso em Torchlight II, aguardada sequência que deve ser lançada ainda em 2012.





Grim Dawn
Steam

Grim Dawn ainda não foi lançado, mas certamente é um Diablo-like que os fãs do gênero devem ficar de olho: para começar, ele está sendo produzido pela Iron Lore, mesma produtora do clássico (que também é um Diablo-like) Titan Quest. A trama do game se passa no mundo de Cairn, que há anos está sendo assolado por uma guerra entre dois tipos de criaturas: uma espécie quer utilizar seres humanos como escravos e fonte de recursos; a outra, deseja simplesmente acabar com a raça humana. No papel de um guerreiro humano (que pode ser de uma das cinco classes do game), você deverá liderar a resistência humana contra estes monstros, utilizando ataques, magias e coletando loots, enquanto desbrava as obscuras ruas destruídas de Cairn. Com ótimos gráficos e um modo multiplayer já confirmado, só nos resta esperar o lançamento de Grim Dawn.









Dungeon Hunter
iOS, Android - 5 dólares

Dungeon Hunters é uma série de sucesso do gênero RPG de ação, e é exclusivo para iOS e Android! As dungeons deste jogo são verdadeiras arenas, onde o jogador deve usar todos os seus poderes e habilidades se quiser sair vitorioso. Para defender o reino de Gothicus das criaturas das trevas, você poderá escolher entre três classes de personagens - Rogue, Warrior e Mage -, que contam com a ajuda de pequenas fadas que podem lhe conceder proteção e habilidades especiais. Com um amplo sistema de customização, várias possibilidades de evolução e diversos itens, armas e equipamentos para serem encontrados, Dungeon Hunter é uma ótima opção para quem quer curtir um Diablo-like a qualquer hora, em qualquer lugar.


Copyright © 2012. Ongame Entreten

AIKA

aika.ongame.com.br



Experimente uma guerra como você nunca viu antes! São cinco nações que lutam pela sua honra em um *PvP extraordinário* de até *mil contra mil*. Participe de *guerras incríveis* em um continente surpreendente ou até mesmo em ilhas flutuantes. Enfrente adversários à sua altura, prove que você tem habilidades necessárias para liderar, *torne-se um Marechal* e *comande sua nação!*

CRIE SUA CONTA

DOWNLOAD DO JOGO

RESGATE SEUS ITENS CASH

Game Over

Continue?

Yes No

NA PRÓXIMA EDIÇÃO



Max Payne 3

revista digital
ARKADE
games / tecnologia / cultura

PARCEIROS

House Games
PRESS START

portal BOX

PLAYERTWO

TAKEIT GAME

VERSUS

GAMES GERAL

XboxPLUS

NERDS SOMOS NOZES

Rock Games
"Por que games é o nosso rock!"

Pixel3
EDITORA DIGITAL

revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura